Park maszyn

W miarę postępów w grze pojawia się coraz więcej maszyn jeżdżących oraz latających. Ludzie dysponują tradycyjnymi czogami i wozami pancernymi, a kosmici – jak to kosmici – posiadają zabawki bardziej zaawansowane technologicznie. Kroczący walker budzi respekt i sieje spustoszenie wśród ludzkich „latałek", bezlitośnie rzygając wiązkami energetycznymi, ale z gromadką uzbrojonych piechurów sobie nie poradzi. Wszelkie maszyny latające są efektywne w walce, jednak niezwykle czułe na ogień jednostek wyspecjalizowanych w ich strącaniu. „Papier, nożyce, kamień".


...ety, nie przewidziano ... wyścigowego...

że zostać stratowany przez ciężki pojazd. Normalnie ręce opadają i nie ma czym ich podnieść.

Zanurzając się powoli w świecie GROUND CONTROL 2 traciłem poczucie czasu. Godziny mijały niczym minuty... Początkowo nieco chaotyczna, z upływem czasu gra nabierała tempa, aby w końcu osiągnąć hardcore'owy poziom. Zabawa nie jest prosta. W OPERATION EXODUS najważniejsze jest strategiczne planowanie. **Tu liczy się przede wszystkim budowanie odpowiedniej liczby poszczególnych jednostek i szczwane rozstawienie ich w taki sposób, aby stanowiły szczelny mur oraz efektywnie się osłaniały.** Jest to o tyle trudne, iż atakując wroga nie można postawić wszystkiego na jedną kartę, co oznacza, że należy zostawić solidną ochronę lądowisk oraz „Victory Locations".

Uuuu, jak piknie!

Nie odnotowałem też swobody w kwestii atakowania szeregów wroga – zazwyczaj w grę wchodzi jedno rozwiązanie, opracowywane krok po kroku. W efekcie po ukończeniu misji nie miałem ochoty odpalać ich ponownie. Co się tyczy dostępnych trybów zabawy, kampania dla pojedynczego gracza składa się z 24 misji (po 12 dla każdej ze stron konfliktu), przy czym zaliczenie każdej z nich zajmuje od 20 minut do kilku godzin. Interesującym bonusem jest możliwość kooperacji z kumplem w kampanii. Oprócz tego, rzecz jasna, mamy online'ową wyżywkę oraz LAN (1-8 graczy). Oprawie graficznej mam niewiele do zarzucenia. Można narzekać na podobne do siebie jednostki pancerne, jednak podczas właściwej rozgrywki ten szkopuł nie stanowi większego problemu. Warto też wspomnieć o fachowej animacji i sporej liczbie detali wpakowanych w każdą jednostkę. **Przy odpowiednim zoomie można doświadczyć szczękopadu na widok wyekwipowanego po zęby żołnierza z nosem jak hamulec od karuzeli.** Morda cieszy się na widok rozległych map, zróżnicowanych środowisk, sugestywnie pofałdowanego krajobrazu oraz zmiennych pór doby i warunków atmosferycznych, wpływających na możliwości bojowe oddziałów (zacinający deszcz, śnieżyca – wspaniale to wygląda!). Jednak najlepiej wypadają kolorowe kanonady, smugi ciągnące się za pociskami i wszelkie rozbłyski towarzyszące eksplozjom – w trakcie bitew planeta Morningstar Prime tętni życiem (i śmiercią).

Na końcu chrupie

Niestety, gra ma niemałe wymagania sprzętowe. Na sprzęcie tzw. „przeciętnej klasy" animacja potrafi zdrowo chrupać. Klimat podkręcają pompatyczna ścieżka dźwiękowa oraz dobre efekty specjalne – uwzględniono nawet taką pierdołę jak odgłos marszu żołnierza. Kolizje opracowano w miarę solidnie, więc rzadko kiedy występują takie kwiatki jak np. pojazd blokujący się na ścianie budynku. „Faki" ślę jednak pod adresem algorytmów odpowiedzialnych za pracę kamery. Wprawdzie można ją dowolnie edytować, zmieniać kąt widzenia i perspektywę, ale... W trakcie scrollowania nad mostem wszystko jest w porządku, jednak wystarczy troszkę zboczyć z kursu, aby kamera „opadła na dół" (trzeba ręcznie korygować pułap!).

Rozpoczynając każdą kolejną misję czułem się lekko zdezorientowany, gdyż „Briefing" oraz mapka terenu niewiele wyjaśniają. Nieraz rzucony na plac boju musiałem zaskoczyć, o co biega, aby ruszyć ciężki sprzęt. A może daleko idące zniszczenia w moim pniu mózgowym aż tak mnie ograniczają? Nieważne. Podsumowując, nie jest to tytuł przełomowy, bo pewnie takim nie miał być z założenia. **Pod pewnymi względami zaskakuje, pod innymi lekko rozczarowuje, lecz ja spędziłem przed komputerem miłe chwile.** Abym jednak nie musiał unikać własnego wzroku, napiszę uczciwie, iż GC2: OPERATION EXODUS nie jest pozycją dla wszystkich fanów gatunku. Tytuł celuje w gusta publiczności lekko zmęczonej sztampowymi rozwiązaniami.


Droga do zatracenia?

Ground Control 2: Operation Exodus
RTS

4

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Vivendi Universal / Cenega**
- www.groundcontrol2.com

\+ Masa kombinowania, bonusowe zdolności jednostek, kooperacja

– Praca kamery, tytanowi żołnierze

Grafika 5 | Dźwięk 4 | Frajda 4

Nietuzinkowy RTS, wymagający, klimatyczny i wciągający. Ortodoksi mogą sobie odpuścić


Zaraz po wyjściu na ląd należy zadbać o bazę surowcową – konwersja jest niezbędna

WARLORDS BATTLECRY III

Bojowy okrzyk warlordów ponownie rozbrzmiewa w Etherii. Chwyć za miecz i stań do walki z zastępami dinozaurów!

W 2000 roku w legendarnej serii WARLORDS po raz pierwszy wydano grę z gatunku RTS, która otrzymała tytuł BATTLECRY. Nowe podejście do tematu zyskało szerokie grono fanów, dzięki czemu w moim napędzie CD wylądowała właśnie trzecia część tej produkcji. Co tym razem przygotowali dla nas goście z grupy Infinitive?

Ssratchi? What's the f...?

Selentyńscy handlarze, kierowani chciwością, zboczyli ze swych tradycyjnych szlaków i dotarli do ciepłej, tropikalnej wyspy. Krainę zamieszkiwały wężopodobne kreatury, przedstawiające się jako Ssrathi (?). Selentyńscy podróżnicy uznali tubylców za prymitywną rasę, łatwą do podbicia – dlatego też polała się krew niewinnych Ssrathi. Wieść o ich niespotykanych bogactwach szybko rozeszła się po świecie, ściągając w okolicę setki awanturników, żeglarzy oraz złoczyńców. Jednak imperium Ssrathi było rozległe, a ich wiedza magiczna miała swe korzenie w starożytności. Wojna, która ma nadejść, na zawsze zmieni Etherię.

Już na pierwszy rzut oka widać, iż autorzy WARLORDS BATTLECRY III nie pokusili się o żadne drastyczne zmiany w stosunku do poprzedniej odsłony. Nadal mamy do czynienia z rasowym RTS z elementami RPG. **Rozgrywka toczy się na dwuwymiarowej mapie, a podstawą sukcesu są surowce: złoto, metal, kamień oraz kryształy.** Kontrolę nad złożami uzyskujesz poprzez proces konwersji – dostępny jedynie dla bohaterów oraz generałów. Potem wystarczy rozbudować bazę, zgromadzić wojsko, opracować upgrade'y i ruszyć na podbój. Oczywiście wymaga to odrobiny refleksu, taktyki i pomyślunku.

Helo Hero!

Tak jak w poprzednich częściach WARLORDS BATTLECRY, pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić, jest wybranie własnego bohatera. Oprócz typowo wojskowych funkcji jest on również odpowiedzialny za zdobywanie surowców, sojuszników oraz zakładanie baz. Bohater jest szczególnie ważny, gdyż wraz ze zdobywanym doświadczeniem możesz rozwijać jego umiejętności, uczyć go zaklęć oraz powiększać jego świtę. Całość oparta jest na typowo RPG'owym systemie poziomów, atrybutów i umiejętności.

Najpierw powinieneś zdecydować się na jedną spośród 16 nacji. Mogą to być: Rycerze, Krasnoludy, Nieumarli, Barbarzyńcy, Minotaury, Orkowie, Wysokie Elfy, Leśne Elfy, Mroczne Elfy, Fey, Mroczne Krasnoludy, Demony, Imperium, Rój, Panowie Plagi oraz Ssrathi. Jeśli miałeś kontakt z poprzednimi odsłonami WBC, szybko poczujesz się jak w domu. 5 z nich to całkiem nowe propozycje – dzięki czemu nawet weterani serii nie znudzą się zbyt szybko. Co ciekawe, każda nacja ma całkiem inny zestaw oddziałów, budynków, upgradów oraz powiązań między nimi. **Autorzy uniknęli nagminnego procederu kalkowania jednostek – chylę czoła wobec ich pomysłowości.** Oczywiście, żadna z nacji nie jest doskonała. Na przykład Rój cechuje niski koszt i krótki czas budowy jednostek, dzięki czemu doskonale nadają się na szybką rozgrywkę w stylu „Rush". Jeśli jednak nie zdołają przechylić szali zwycięstwa na swoją stronę w pierwszych minutach gry, mogą znaleźć się w nie lada opałach.

Wybór nacji jest niezwykle ważny, gdyż dość długo będziesz dowodził tylko nią. Dopiero w późniejszej fazie gry, po

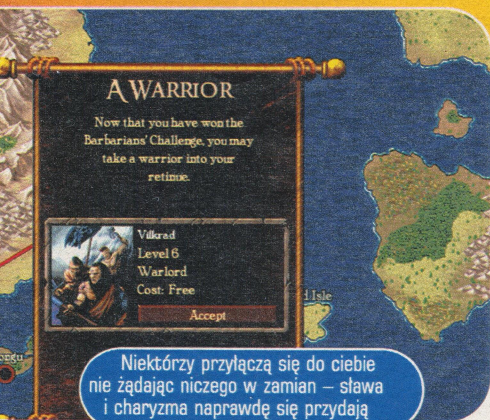
tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Kilka porad:

1. Przed misją możesz wybrać kilka oddziałów, które wystartują razem z tobą. Warto wskazać jednego budowniczego oraz maga z umiejętnością konwertowania. Zaraz po rozpoczęciu rozgrywki pierwsi zajmą się konstruowaniem bazy oraz przejęciem pobliskich kopalni. Tymczasem bohaterem możesz zwiedzić okoliczne tereny oraz zdobyć dodatkowe źródła surowców. Uważaj tylko, byś nie zapuścił się zbyt daleko – możesz natrafić na wrogie budynki obronne bądź duże zgrupowania wojsk.
2. O ile to możliwe, wyślij do swoich kopalni kilku robotników – przyspieszy to proces wydobywania złota. Jest to przydatne zwłaszcza w początkowej fazie gry, kiedy co chwila brakuje surowców.
3. Warto opracować jakąś taktykę bądź obrać cel i dążyć do osiągnięcia go. Na przykład może to być wytrenowanie oddziałów konnych oraz wykupienie dla nich upgradów. Nie staraj się od samego początku postawić wszystkich budynków, gdyż zebranie niezbędnych surowców zajmuje bardzo dużo czasu.
4. Przez cały czas trwania misji staraj się nie trzymać w skarbcach zbyt dużo surowców – w ten sposób nie przynoszą ci one żadnej korzyści. Lepiej wydawaj je na bieżąco na budowanie oddziałów oraz ulepszenia.
5. W środkowej fazie gry zadbaj o obronę przeciwlotniczą. Nawet zastęp gigantycznych słoni nie obroni cię przez atakiem smoków. Jest to szczególnie ważne podczas atakowania wrogich baz.



1. Aktualny stan armii (nie wszystkie jednostki liczą się jako 1) / Maksymalna liczba wojska (przy obecnych zabudowaniach).
2. Krótki i zwięzły opis aktualnie zaznaczonej kursorem myszy jednostki bądź budynku.
3. Stan skarbca z wyróżnieniem 4 surowców: złota, metalu, kamienia oraz kryształów.
4. Wygląd aktualnie zaznaczonej kursorem myszy jednostki bądź budynku.
5. Okienko rozkazów typu: atakuj, stój itp.
6. Przyciski otwierające menu gry, gdzie możesz ją zapisać, wczytać, zapauzować itp. oraz okno dyplomacji, przydatne podczas gry w trybie Multiplayer.
7. Dokładniejszy opis aktualnie wybranej jednostki – możesz na niego kliknąć, by uzyskać kolejne informacje.
8. Portret twojego bohatera. Czerwony pasek symbolizuje jego siły życiowe, niebieski manę, żółty zaś doświadczenie.
9. Plecak uruchamia okno zarządzania magicznymi przedmiotami bohatera. Zwój otwiera księgę magiczną herosa (o ile posiada jakieś zaklęcia).
10. Minimapa ułatwiająca rozeznanie się w sytuacji oraz pozwalająca na szybkie przemieszczanie się w terenie.
11. Miejsce na zablokowanie dowolnej jednostki bądź budynku (CTRL – L blokada, CTRL – odblokowanie), by uzyskać do niej szybki dostęp.
12. Okrąg przedstawia zasięg działania umiejętności bohatera – niezwykle przydatny podczas konwersji oraz dowodzenia w czasie walki.



Niektórzy przyłączą się do ciebie nie żądając niczego w zamian – sława i charyzma naprawdę się przydają

zawarciu sojuszy z innymi państwami uzyskasz dostęp do nowych wojsk. Drugim ważnym krokiem jest wybranie profesji. Ponownie czeka na ciebie miła niespodzianka w postaci długiej listy. Do dyspozycji oddano ci 28 profesji startowych, takich jak: bard, mag lodu, nekromanta, zabójca smoków czy popularny wojownik. Szkoda tylko, iż brakuje przy nich jakiegokolwiek opisu. Nie znajdziesz go również w instrukcji i dopiero z witryny WWW można ściągnąć szczegółowe tabele.

I co dalej

Obok nacji i profesji, każdego bohatera opisują 4 atrybuty (Siła, Inteligencja, Zręczność i Charyzma) oraz zestaw umiejętności. Siła przydaje się w bezpośrednich starciach, Inteligencja to podstawa magicznych umiejętności, Zręczność wpływa na szybkość wykonywanych czynności oraz ataków, Charyzma zaś decyduje o zasięgu dowodzenia, morale i wielkości posiadanej świty. Możesz je usprawniać na kolejnych poziomach doświadczenia. **Warto na samym początku zdecydować, czy twój bohater ma stać w pierwszym szeregu, czy też wspomagać walczących z oddali.** Specjalizacja to klucz do zwycięstwa. Statyczna mapka z WBC2 z zarysem granic i prowincji odeszła w zapomnienie. Teraz na świat spoglądasz z pozycji obieżyświata, a nie króla. Sam decydujesz, dokąd się udasz, które wyzwania podejmiesz, z kim zawrzesz sojusz, a kto zostanie twoim wrogiem na wieki. **Mapa świata została podzielona na regiony – w każdym z nich czeka na ciebie kilka wyzwań o różnym poziomie trudności.** W zamian za wykonanie zadania otrzymasz nagrodę. Mogą to być magiczne przedmioty, złoto, specjalne jednostki bądź zmiana nastawienia innych nacji. Większość zadań służy tylko urozmaiceniu zabawy i daje sposobność nabrania doświadczenia oraz rozwinięcia umiejętności bohatera oraz jego przybocznej gwardii. Misje powiązane z główną fabułą są łatwe do odróżnienia i niejednokrotnie okraszone krótkimi filmami. Nietrudno się domyślić, iż są filarem kampanii i prędzej czy później będziesz musiał się z nimi zmierzyć.



Słoń bojowy w akcji – lepiej nie stawać mu na drodze bez dobrego pancerza i kilku pomocników

Inne nowinki

WBC3 pozwala przywiązać się do swojego bohatera bardziej niż jakikolwiek inny RTS. Tutaj przez cały czas trwania kampanii zajmujesz się wciąż tym samym herosem – rozwijasz jego umiejętności oraz kolekcjonujesz magiczny oręż. Z nowych rozwiązań warto zwrócić uwagę na fakt, że w WBC3 możesz rozwijać bohatera w trakcie bitwy, a nie tylko po jej zakończeniu. Autorzy przemogli się i odblokowali limit 50 poziomów – nareszcie możesz rozwinąć skrzydła.

Liniowość misji w kampanii oraz statyczność ich rozmieszczenia na mapie sugeruje, iż WBC3 to jednorazowa przygoda. Nic bardziej mylnego. Gra kryje w sobie dziesiątki godzin zabawy. Dodatkowo kusi, by zacząć od nowa, wcielając się w bohatera innej nacji i profesji.

Wpady i wpadki

WBC3 nie ustrzegło się kilku błędów znanych już z przeszłości. Jednym z najbardziej denerwujących jest brak możliwości zebrania z mapy przedmiotów magicznych po zakończeniu misji. Zanim rozpoczniesz masową eksterminację wroga i jego budynków, powinieneś zwiedzić całą mapę, po czym upolować wszystkich pozostałych herosów. Tylko takie postępowanie daje pewność, iż nie ominiesz jakiejś magicznej błyskotki. **Poruszanie się własnych jednostek po mapie nadal kuleje.** Oddziały potrafią się blokować na różnych przeszkodach. Jednostki latające nigdy nie trzymają się naziemnych kolegów, tylko najprostszą drogą pędzą do celu. Autorzy wprowadzili do gry zestaw formacji bojowych, jednak są one praktycznie bezużyteczne, gdyż podczas przemarszu wojska zamieniają się w jedną wielką kolumnę. Wszystkie te niedogodności trzeba samemu nadrabiać inteligentnym grupowaniem oddziałów pod klawiszami. Innym niedopatrzeniem jest możliwość zakończenia wielu bitew praktycznie bez wysiłku. Wystarczy na samym początku rozgrywki wysłać grupkę latających jednostek na tereny wroga i puścić z dymem jego bazę.

Technikalia

Nie da się ukryć, iż WBC3 opiera się na wysłużonym silniku 2D, który najzwyczajniej w świecie osiągnął już kres swoich możliwości. Owszem, jakość tekstur uległa nieznacznej poprawie, jednak nie zmienia to faktu, że grafika jest już kilka lat za czołówką. Udźwiękowienie prezentuje się lepiej. Niektóre odzywki oddziałów są naprawdę zabawne, a dobrze dobrana muzyka prowokuje do walki.

Fani serii WARLORDS BATTLECRY z pewnością nie będą zawiedzeni. Trzecia odsłona oferuje wielokrotnie więcej jednostek, nacji i budowli niż przeciętny przedstawiciel gatunku RTS. Szkoda tylko, iż wraz z rozbudową WBC3 nie doczekała się udoskonaleń graficznych.

Warlords Battlecry III — 4+
RTS / Strategia

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 34,99$
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Infinite Interactive / Play**
- http://www.warlordsbattlecry3.com/

+ Mnogość nacji, RPG'owe podejście do bohatera
– Upierdliwe błędy, niski poziom SI, słaba grafika i animacja

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

WBCIII to bardzo przyjemny tytuł. Jego zawartość powinna nasycić nawet najbardziej wygłodniałych graczy

CATWOMAN

Człowiek-pająk, kobiety-koty, ludzie-nietoperze... Każdy chce być superbohaterem!

...aidy chce, ale nie każdy może. Sukces odnoszą nieliczni, a przecież to takie proste! Wystarczy dać się użreć jakiemuś robac... ...ać i dać się polizać kotu albo przylecieć ...planety. Sprawdzają się również trau... ...przeżycia z dzieciństwa bądź nieudane ...menty. Patentów jest masa. Potem tylko ...rzucić sobie obcisły lateks, rajtuzy z lycry ...tną pelerynkę i już można bronić świata, ...m podpisując lukratywne kontrakty ...cami gier. Jak taka Catwoman, żeby ...ć daleko.

...poczyna się w momencie, gdy Catwo... ...uje udaremnić napad na sklep jubilerski. ...ej przeprawie z bandziorami nasza kotka ...aje się zwierzyną. Z naszą pomocą ...ym zaułku spuszcza łomot stróżom pra... ...czym rzuca się do ucieczki w stronę ...y. Zwinnie wdrapuje się po jej ścianach, ...d murów, przemyka po wąskich kładkach ... kilka efekciarskich skoków pomiędzy ...onymi wysoko belkami. Wszystko ...ę bardzo ... przy akompaniamencie gradu kul i w świetle policyjnych reflektorów. Efektowne, naprawdę efektowne – na tyle, by zawstydzić niejedną absolwentkę Julinka. Po chwili w ramach retrospekcji poznajemy historię Patience Phillips, młodej dziewczyny pracującej dla dużej firmy kosmetycznej. Widzimy, jak panna Phillips zostaje zamordowana w tajemniczych okolicznościach i „zmartwychwstaje" jako Catwoman. Scenka, podobnie jak i kolejne, nie wyjaśnia wiele, pozostaje więc wybrać się do kina.

Dalej odstawiamy podobne akcje buszując np. po bogatej posiadłości, nocnym klubie, fabryce czy wielkiej sali koncertowej. Fabuła, generalizując z lekka, opowiada o tym, jak główna bohaterka mści się za śmierć Patience Phillips i na rodziny Catwoman. Generalnie – nudy. Gra raczy nas na przemian wątkami rozrabialskimi (kop w zęby i pejczem po grzbiecie) i cyrkowymi. Co do pierwszych, naprawdę nie ma o czym mówić. System walki jest kompletnie nieudany – kilka ciosów na krzyż, ogólny chaos i lameriada. Na szczęście animacja bohaterki jest świetna i miło czasem popatrzeć na jej kocie ruchy. Oprócz ręcznego prania po mordach, nasza kotka wspomaga się pejczem, który służy zarówno do pieszczenia nieprzyjaciół, jak i pomaga w wykonywaniu akrobacji. W trakcie gry możemy nabywać kolejne zdolności, pozwalające np. tropić przeciwnika bądź wyczuwać jego obecność przez ściany. Nadaje to nieco kolorytu dość nużącej zabawie. Co do akrobacji, autorzy wyraźnie inspirowali się PRINCE OF PERSIA. Ot, choćby wspomniane już ewolucje na drążkach są niemal żywcem skopiowane z PoP'a. Mimo to karkołomne wygibasy Catwoman stanowią najmocniejszy punkt programu.



Lokacje, które odwiedza bohaterka, wyglądają całkiem przyzwoicie. Nie można mówić o graficznym przepychu, ale całość została wykonana ze smakiem i zwyczajnie cieszy oko. Jest kolorowo, nawet cukierkowo, niemniej bardzo sympatycznie. Podobnie rzecz się ma z udźwiękowieniem – lekka muza komponuje się z akcją, a Halle Berry w roli Catwoman kusi zmysłowym głosem. Szkoda tylko, że niektóre teksty brzmią dość żenująco.

Zauważyłeś już pewnie, że CATWOMAN zaczyna się jawić jako typowy średniak. Niestety, tak dobrze nie będzie. Gwoździem do trumny programu jest totalnie spaprane i nieintuicyjne sterowanie. Gra na klawiaturze potrafi sfrustrować, szczególnie jeśli dziesiąty raz z rzędu zaliczymy glebę z wysokości pierwszego piętra. Wyraźnie widać, że program był pomyślany jako produkt stricte konsolowy. Do w miarę wygodnej gry konieczny jest pad. Niestety, nawet jeśli nie straszne ci trudy sterowania, niechybnie zakliniesz brzydko na widok pracy kamery. Lokalizowanie przeciwników przychodzi z trudem, precyzyjny wybór kierunku ruchu stanowi problem i tak dalej... Wszystko przez to, że kamera nie podąża za plecami bohaterki, a stara się ustawić w miejscu zapewniającym widowiskowe przedstawienie jej działań. I rzeczywiście, filmowa kamera sprawia, że gra wygląda momentami jak teledysk, niestety bardzo przy tym utrudnia wygodną zabawę. A to już bardzo poważny feler.


Wdzięki Halle Berry z powodzeniem udało się przenieść do gry

Jakby nie patrzeć, dobrze nie jest. EA Games potrafi zrobić świetną grę, niemniej tym razem trochę im nie wyszło. I nawet gorąca licencja nie pomaga. Reasumując, jeśli pomykająca po dachach laska w czarnym lateksie działa na twą młodzieńczą wyobraźnię, czym prędzej wybierz się do kina, gdzie Halle Berry z gracją odstawia swój balecik. A jeszcze przedtem odwiedź pobliską wypożyczalnię i poproś o „Powrót Batmana". Gry zaś raczej nie ruszaj, chyba że odpowiada ci perspektywa kilkugodzinnej, odmóżdżonej i nużącej (choć dość efektownej) zabawy.


Drapie, skacze, po ziemi się tarza. Tylko pogłaskać się nie da

Catwoman — **3**

Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 733 MHz, 256 MB RAM, 1.4 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC, Xbox, GC, PS2
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **EA Games / EA Polska**
- www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us/home.jsp

+	–
Efektowna oprawa, szybka akcja, gorąca bohaterka	Spaprane sterowanie, marna grywalność

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 3

Efektowna, choć płytka i bardzo niedopracowana. **Rozrywka dla niedzielnych graczy**

tekst: Maciej „Fantazjusz" Waszkiewicz